



REYES



TECNO

# Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Confira-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho R-TYPE no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Ao aparecer o título do jogo na tela, aperte o BOTÃO II para começar.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



## R-Type

Eles vêm de um plano dimensional desconhecido, cruzando a galáxia e espalhando a destruição e o caos, de um a outro sistema solar. Com uma malícia que infloca qualquer resistência no medo e no terror, as terríveis criaturas do Império Bydo agora já se acham às portas da Terra.

Mas, a Liga da Defesa da Terra possui agora um fio de esperança para estancar a onda de terror: é a R-9, uma nave espacial super-secreta, capaz de atacar e destruir em seu próprio plano dimensional. Dirigida por um hábil piloto como você, a R-9 pode atingir velocidades incríveis. Mas, as repugnantes criaturas do Império Bydo não dispõem, apenas, de suas garras e enormes dentes pontiagados. Elas têm, também, alguns dos mais sofisticados equipamentos da Universo. Portanto, esteja alerta! O futuro da Terra depende de você!



# Assuma o controle!



**Botão D:** Move a sua nave em oito direções.

**Botão 1:** Dispara as armas energéticas de sua nave.

Para conseguir um disparo rápido e contínuo dos raios laser, aperte o botão repetidamente.

Para ativar a força de laser de X-9, basta esperar alguns segundos antes de voltar a apertar o botão.

Quanto mais você conseguir esperar, maior será o poder destrutivo de sua laser.

**Botão 2:** Serve para acoplar e separar Unidades Dead, valiosos reforços para sua nave que podem ser conquistados durante o jogo, conforme detalhes mais adiante.

## Sua nave: a R-9

A R-9 é a nave espacial mais avançada e mais sofisticada já construída na Terra. É equipada com um motor de fusão nuclear, que lhe dá um incrível raso de ação e um poder de fogo simplesmente insuperável. No início do jogo, você dispõe de três naves R-9. Se perder todas elas, o jogo acaba.

Ao atingir um total de 50.000 pontos, você recebe uma R-9 extra. Outras naves R-9 lhe serão fornecidas ao atingir 150.000, 250.000, 400.000 e 600.000 pontos.



### R-9

Velocidade: 208 km/segundo

Peso: 11 toneladas

Largura: 10,8 metros

Comprimento: 16,2 metros

Altura: 3,1 metros

# Etapas da batalha

O R-Type é jogado em seis diferentes etapas.

1. A Base da Linha de Frente do Império Rydo



2. As Cavernas de Rydo



3. A Nave de Batalha Mego



#### 4. As Terríveis Células Mecânicas



#### 5. As Cavernas Submarinas



#### 6. O Labirinto da Depressão





## 7 A Cidade Ascenda pela Escada



## 8 A Principal Base do Império Ryda



No fim de cada etapa (com exceção da 6ª Etapa) há um fortíssimo Vigilante "Alien". Ele protege a entrada da etapa seguinte. Você precisa derrotá-lo, a fim de prosseguir. Ao liquidar a última dessas terríveis criaturas, exatamente no fim da Etapa 8, você ganha o jogo e salva o Universo!

A sua pontuação e o número de naves B-9 remanescentes serão mostradas na tela somente ao término de cada etapa, e não durante as cenas de batalha.

## Unidades Droid

Ao serem destruídos, os blindados de combate POW de Bydo soltam Unidades Droid, com a aparência de robôs mecânicos.

Para conseguir Droids, use atirador da força azul adversária e o Droid aparecerá no lado esquerdo da tela.

Ao apertar o Botão 2, o Droid avança na direção da R-9, acoplando-se à nave. Os Droids disparam raios laser ritmicamente, em conjunto com a R-9 e são destrutíveis. Você pode colocar o Droid tanto na frente como na traseira da sua nave, fazendo manobrá-la, sempre que isso ajudar no combate mais eficiente ao inimigo. Os Droids observam certos tipos de disparos.

Apertando o Botão 2 novamente, pode-se separar a R-9 do Droid para uma melhor formação de batalha, dependendo do número de unidades atacantes. Se o Droid se afastar demais, aperte outra vez o Botão 2 para trazê-lo mais próximo. O Droid também pode voar em linha diagonal com você. Use esta possibilidade para fazer fogo de barragem contra o inimigo, ou para concentrar o fogo em alvos específicos!

A eficácia do laser do Droid e seu poder destruidor variam de acordo com o número de unidades Droid que você conseguir fazer, duas ou três. Variam, também, se o Droid estiver ou não acoplado à R-9.

Após conseguir o segundo Droid, este poderá disparar raios ritmados diagonalmente, para cima ou para baixo, mesmo quando estiver separado da R-9. Quando um terceiro Droid for conseguido, este disparará os raios ritmados para cima e para baixo normalmente, além de fazê-lo também diagonalmente, para cima e para baixo, quando estiver separado da R-9.

## O Reforço da R-9

Para conseguir liquidar todas as terríveis criaturas do Império Bydo, sua R-9 precisará ser reforçada. As peças de reforço aparecem quando você derrota os blindados inimigos. Ao serem atingidos, esses blindados expõem dentro "símbolos", que você pode apanhar em pleno ar.

Há seis diferentes tipos de "símbolos".

1. Os Azuis ou Unidades de Laser Refletor — Ao invés de disparar em linha reta, o seu potente raso laser faz ecochecos nas alvos.



2. Os Vermelhos ou Unidades de Laser Antiaéreo — Este laser, em forma de anéis, atira em linha reta. Seu poder demolidor é o mais forte, pois a largura do anel é bem grande, facilitando o tiro contra o inimigo.



3. Unidades-S — Aumentam a velocidade da sua R-9.



- 4 Os Atormentados Unidades de Laser Ar-torra. Desportam tanto para cima, como para baixo — Ao atingir o alvocala, o raio corre pela superfície, até atingir o inimigo que encontrar no caminho. Esta arma é indispensável nas lutas contra a Nave de Batalha Negra e nas lutas travadas nas cavernas.



- 5 Unidades de Foguetes Deplex — São guiadas, automaticamente, pelo radar até o alvo mais próximo. Podem atingir dois alvos simultaneamente.



- 6 **Unidades Compactas** — São pequenas esferas de grande poder destrutivo, que flutuam acima e abaixo da E-9, podendo ser acopladas a esta. Disparam raios laser mortais e aniquilam o inimigo quando este as toca.



## Vilões do Império Bydo



### Zipp

100 pontos  
Supervisão,  
movimenta-se  
da direita para  
a esquerda



### Bagat

200 pontos  
Ataca em  
formação



### Maax

300 pontos  
Ataca em  
grupo



**Skinner**  
200 pontos  
Declina as  
superfícies.



**Blindado POW**  
200 pontos  
Carrega  
energia e  
Unidades  
Druids...



**Condição**  
200 pontos  
Ponto 12  
condições  
que giram



**Festa**  
200 pontos  
Avança da  
direita para  
a esquerda,  
em linha reta.



**Milken**  
200 pontos  
Surto do alto  
em e do pé  
de marulhos...



**Getrada**  
200 pontos  
Como células  
moleculares



### Cancer

300 pontos  
Meda-se à  
altura  
da R.T.A. e  
negar, ahah.



### Cleper

300 pontos  
Movimenta-se  
em linha com  
maralhos e,  
côto, depura



### Baca

300 pontos  
Caga sobre  
B-S.



### Estrota

400 pontos  
Voa a alta  
velocidade,  
deparando  
cálculos  
mecânicos



### Maldak

400 pontos  
Depara uma  
cerceira  
continua de  
novo laser



### Sonar

400 pontos  
Surge do  
centro  
da Terra e  
despista





**Cubito**  
100 pontos  
Sente do  
interior do solo  
a cada 10° C



**Zodi**  
100 pontos  
Muito de  
aprendiz  
e ilusão



**Sikanto**  
100 pontos  
Depara corpo  
de linco



**Rockar**  
100 pontos  
Depara  
paragens  
de apêndice



**Dauhor**  
100 pontos  
Depara  
muito em  
grupos  
quantitativos



**Barnera**  
100 pontos  
Depara-se  
em Zodi



**Zodi**  
100 pontos  
Depara  
correntes  
contínuas  
de raios laser



**Dopo**  
1 000 pontos  
O seu ponto  
luz é a  
ponta, com  
de novo



**Via.**  
Indestrutível.  
Movimenta-se  
de uma  
extremidade  
à outra da tela.  
Fique atento ao  
seu movimento  
e tente o!



**Ronda**  
1.500 pontos  
Obstinado  
naveg  
que não para,  
mas é difícil  
de ser  
destruído



**Mora**  
Cabeça: 800  
pontos  
Corpo: 500  
pontos  
Ao ser atingido  
na cabeça,  
desmancha-se  
em pedaços  
que se  
espalham

# Os Vigilantes "Aliens"

Você enfrentará estes seres terríveis ao fim de cada rodada.

## Krell (1ª Etapa)

3.000 pontos

Seu ponto fraco está no meio da face. Cuidado com o seu olho e seus raios mortais.



## Gomada (2ª Etapa)

8.000 pontos

É protegido por uma serpente mortal. Alerta no olho, quando este se abre.





### Nave de Batalha Mega (1ª Etapa)

10 000 pontos

Está equipada com muitas unidades

Cerque a por fora e

domine o seu poder superior.



### Megaplex (4ª Etapa)

15 000 pontos

É composta de muitas nave-

guntas. Sua frequência se eleva

quando as naves se separam.

Prepara o ataque as grandes naves!



### **Kashim (3ª Etapa)**

1.000 pontos

É protegido por numerosos painéis. Para destruí-lo, aponte para os pequenos pontos vermelhos brilhantes, bem no centro do monstro, e atire!



### **Yamada (4ª Etapa)**

Seu frasco e o ponto amarelo brilhante. Cuidado com os elétrons que saem de cima



### **Hydo (5ª Etapa)**

10.000 pontos

É o diador do Império Hydo. Ninguém sabe qual é seu ponto fraco, mas uma utilização inteligente dos Senzids pode ser a chave para o sucesso

**IMPORTANTE:** Na 5ª Etapa não há Vigilante "Abel"!

## Dicas úteis

Procure acionar o Botão B, pressionando os dedos no sentido dos ponteiros do relógio e no sentido inverso ao dos ponteiros do relógio, sem tirar os dedos do botão. Isso ajuda a ganhar tempo!

Observe atentamente as imagens de demonstração, a fim de entender bem as dicas de ataque.

Não perca a concentração à medida que o jogo avança, e não deixe que as necessárias Unidades de Reforço se esgotem.

Domine bem a operação de segurar e soltar os Droids. O uso inteligente dos Droids é vital para derrotar os Vegetais "Aliení".

# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do carterucho e consertos por pessoas não autorizadas.

A presente garantia também não cobre danos de qualquer natureza causados a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.

### TEC TOY

Nº 021262806

REGISTRO DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL

TECTOY INDUSTRIA DE BRINQUETOS LTDA.  
Rua Rangel Pavesi, 1523 — Manaus — AM — CEP 48.000  
Indústria Brasileira  
CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR  
Rua Celina, 70 — São Paulo — SP — CEP 04.200  
TEL. (011) 504-5833

